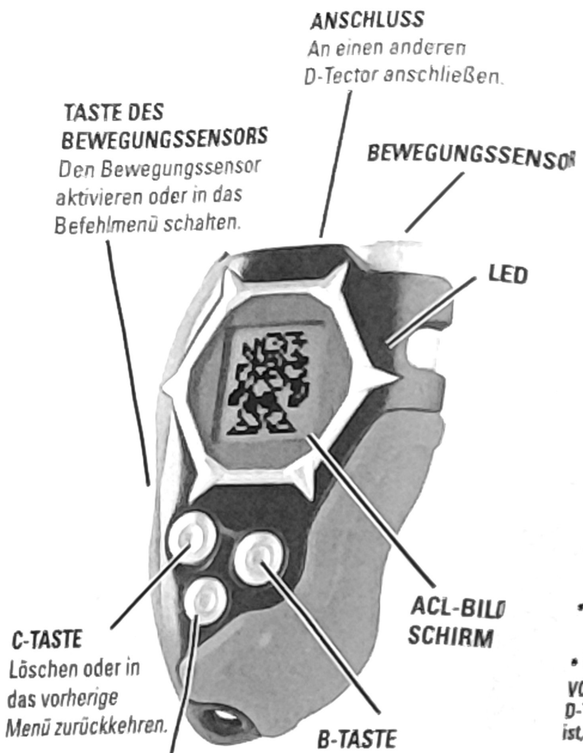


WAS IST EIN D-TECTOR?

Der D-Tector ist das neueste Digivice, das von den Digi-Destine Kids in der neuen Fernsehshow der 4. Staffel benutzt wird. Die Digi-Destines benutzen ihre D-Tectors, um in stärkere Digimons zu digitieren, mit einem „Geist", um die bösartigen Digimons zu bekämpfen und die digitale Welt zu retten. Deine Aufgabe ist es, alle bösartigen Digimons zu besiegen und die Karten vom Bösen zu befreien.

INSTALLIEREN / RÜCKSETZEN

• BATTERIEN EINSETZEN

Der D-Tector benötigt 2 LR03 (1,5V) Batterien. Die Schraube am Rückteil des D-Tector Digivices mit einem kleinen Schraubenzieher nach links aufdrehen, die Bedeckung hochziehen und neue Batterien einlegen.

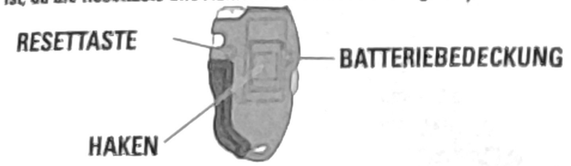
VORSICHT: Batterien von Kindern fernhalten. Batterien können schädlich sein, falls sie heruntergeschluckt werden. Keine Alkali-, Standard- (Kohle-Zink) oder wiederaufladbare (Nickel-Kadmium) Batterien gemeinsam verwenden. Keine alten und neuen Batterien gemeinsam verwenden.

• RÜCKSETZ VORGANG

Die Resettaste auf dem Rückteil des D-Tectors leicht mit einem dünnen Gegenstand drücken, wenn:

- Die Befehle nicht funktionieren oder nichts auf dem Bildschirm erscheint.
- Wenn Dein D-Tector zum ersten Mal oder nach einem Batteriewechsel benutzt wird.
- Wenn mit dem Spiel von Anfang an begonnen wird.

VORSICHT: Wird die Resettaste zu stark gedrückt, könnte dies Deinen D-Tector beschädigen. Nur die Resettaste drücken, falls dies notwendig ist, da die Resettaste alle Aufnahmen Deines vorherigen Spiels löscht.

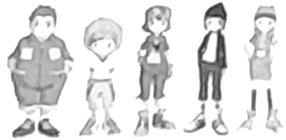


DEINE A BENTEUER BEGINNEN

• EIN DIGI-DESTINE KID WÄHLEN

Nachdem neue Batterien in Deinen D-Tector gesetzt wurden und die Resettaste leicht gedrückt wurde, beginnt die Eröffnungsanimation.

1. Auf Taste B drücken, um den Auswahl-Bildschirm anzuzeigen.
2. Auf Taste A drücken, um durch die Auswahlliste der Digi-Destines zu scrollen.
3. Auf Taste B drücken, um ein Digi-Destine Kid zum Reisen zu wählen.



• DEINEN NAMEN EINGEBEN

Du kannst Deinem gewählten Digi-Destine folgendermaßen einen Namen geben:

1. Auf Taste A drücken, um durch das Alphabet zu scrollen. (Auf die Taste des Bewegungssensors drücken, um die Scroll-Richtungen zu ändern)
2. Auf Taste B drücken, um einen Buchstaben zu wählen.
3. Auf Taste B drücken, um Deinen Namen zu bestätigen.

EREIGNISSE WÄHREND DES LAUFENS

Du beginnst Dein Abenteuer mit Deinen 4 Digi-Destine Kumpeln, die Dich begleiten. Während Du durch Dein Abenteuer läufst, hörst Du regelmäßig Töne, die Dich vor wichtigen Ereignissen warnen: Daten-Stürme, Begegnungen mit Digi-Destine Kumpeln, entdeckte Digi-Artikel oder Kämpfe.

• DATEN-STURM

Daten-Stürme können Dich von Deinem aktuellen Standort in ein neues Gebiet fortblasen, oder sie können einen Deiner Digi-Destine Kumpel wegtragen. Dies ist ein natürliches Phänomen, und das einzige Mittel, um Dich zu schützen, ist die wiederholte Betätigung der Taste A während des Sturms.

• DEINE DIGI-DESTINE KUMPEL FINDEN

Hat ein Daten-Sturm einen Deiner Digi-Kumpel weggeblasen, so gibt es eine Möglichkeit, ihn/sie in Deinem Abenteuer wiederzufinden und wieder ein Team mit ihm/ihr zu bilden.

• ENTDECKTE DIGI-ARTIKEL

Während Deiner Reise durch das Abenteuer, findest Du 4 verschiedene Digi-Artikel vor. Es sind die Folgenden:

1. **Digi-Chip für Entfernungsverringerung** – Dieser Artikel verringert Schritte Deiner aktuellen Entfernung.
2. **Digi-Chip für Entfernungsvergrößerung** – Dieser Artikel erhöht Schritte Deiner aktuellen Entfernung.
3. **Zusätzliche Geisterkraft** – Dieser Artikel verleiht Dir zusätzliche Geisterkraft.
4. **Erhöhung des Niveaus** – Dieser Artikel erhöht Dein Niveau.

• KAMPF

Während Deines Laufes durch das Abenteuer triffst Du auf bösartige Digimons, die gegen Dich kämpfen wollen. Du kannst flüchten oder in zwei Arten kämpfen – sie sind folgendermaßen:

1. Kampfruf – Benutze ihn, um einen Digimon aus einen Deiner vier D-Docks zur Kampfposition zu rufen. Benutze die Abtastaktion des D-Codes*, um den Digimon zu rufen, mit dem gekämpft werden soll, und gebe ihm einen Angriffstyp (siehe Abschnitt Kampfbefehle/Kampfruf für mehr Informationen).

*** Abtastaktion des D-Codes: Um die Abtastaktion des D-Codes zu aktivieren, wähle den Angriffsbefehl auf dem Bildschirm und bewege Deine Hand vor dem Bewegungssensor. Dein Ziel ist es, die Angriffsart zu erhalten, die Deinen Sieg garantiert (siehe Trainingsabschnitt für mehr Informationen)**

2. Geist ein – Hast Du genug gespeicherte Geisterkraft, kannst Du Dich selber (Digi-Destin) in einen Geist-Digimon digitieren. Wähle nur den Geistermodus aus und das Spiel wird Dir angeben, ob genug Kraft gespeichert ist. Du musst mit der Taste A eine Angriffsart wählen und mit der Taste B durchführen (siehe Kampfbefehle/Geist ein für mehr Informationen).

BEFEHLE

Es gibt 3 Hauptbefehle, die Dir bei Deinem Abenteuer helfen werden, und zwar:

• NORMALE BEFEHLE

KARTE – Siehe Deinen aktuellen Standort der Karte/des Gebiets an oder reise zu einer anderen Karte/Gebiet.

1. Auf A oder die Taste des Bewegungssensors drücken, um zum Bildschirm der Karten zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A drücken, um durch die Karten zu scrollen. Auf B drücken, um eine Karte zu wählen.
3. Erneut auf A drücken, um durch die Gebiete auf der Karte zu scrollen, die Du gerade gewählt hast. Auf B drücken, um das Gebiet zu wählen, in dem Du spielen möchtest.

ZUSTAND – Überprüfe den Zustand Deiner Digi-Destine Freunde.

1. Auf A drücken, um zum Bildschirm der Zustände zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A drücken, um durch Deine Freunde zu scrollen (auch Du selbst). Auf B drücken, um die Figur zu wählen, deren Zustand Du überprüfen möchtest. Drücke A Auf A drücken, um durch die Parameter zu scrollen.

GEIST – Du kannst Dich selber (Digi-Destine) digitieren, indem Du Deine Geisterkraft in einem Digimon benutzt, um zu kämpfen. (Du gewinnst Geisterkraft durch Kampferfahrung oder Digi-Artikel.)

1. Auf A drücken, um zum Geister-Bildschirm zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A drücken, um durch die Geister zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
3. Auf A oder B drücken, um durch die Informationen zu scrollen, die den Zustand des Geist-Digimon angeben, den Du während des Kampfes digitieren kannst.

Hinweis: Während eines Kampfes gibt Dir die Animation an, ob Du genug Geisterkraft hast, um in den Geistermodus zu digitieren.

LAGER – Wirst Du während eines Kampfes oder durch ein Ereignis verletzt, so gibt Dir dies die Animation an. Du musst dann zum Digi-Lager gehen, um Dich auszuruhen und zu erholen. Entscheidest Du Dich, nicht zu gehen, werden Deine Schritte nicht gezählt.

1. Auf A drücken, um zum Lager-Bildschirm zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A, B oder C drücken, um das Zelt zu verlassen. (Zurück zum Hauptbildschirm.)

HINWEIS: Es werden keine Schritte gezählt, während Du Dich im Zelt befindest.

ANSCHLUSS – Du kannst Dich mit einem D-Tector Digivice eines Freundes für eine Zweier-Kampfaktion oder den Austausch Eurer Digimons anschließen.

1. Auf A drücken, um zum Anschluss-Bildschirm zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A drücken, um VS KAMPF oder AUSTAUSCH zu wählen. Auf B drücken, um zu bestätigen

V.S. KAMPF (mit einem Freund kämpfen)

a. Sobald der Bildschirm VS KAMPF gewählt wurde, ertönt ein Laut und der Bildschirm ZÄHLEN erscheint. An diesem Zeitpunkt musst Du Dein Digivice so schnell wie möglich schütteln, um Digi-Kraft zu erhalten. Je schneller Du schüttelst, desto mehr Digi-Kraft erhältst Du. Das Digivice wird wieder ertönen, um anzuzeigen, dass Du aufhören kannst – der Bereit-Bildschirm erscheint.

b. Deinen D-Tector mit dem Anschluss Deines Freundes am Oberteil des D-Tectors anschließen. Die B-Taste drücken, um durchzuführen und den Anschluss halten, bis der Bildschirm OK anzeigt.

c. Ein kämpfender Digimon wird zufällig aus Deinen D-Docks gewählt. Das Niveau des gewählten Digimon hängt vom Niveau Deines Digi-Destines und der Höhe der Digi-Kraft ab, die unter Schritt a. oben angesammelt wird.

AUSTAUSCH

a. Auf A drücken, um zur Datenausgabe oder Dateneingabe zu scrollen. Auf B drücken, um einen Befehl zu wählen.

Datenausgabe - Wenn Du einen Digimon an einen Freund geben/austauschen möchtest, dann wählst Du den Befehl Datenausgabe.

1. Sobald der Austausch-Bildschirm erscheint, auf Taste A drücken, um durch die Niveaus zu scrollen (Grünschnabel, Champion, Ultimate, Mega) und eines zu wählen.
2. Erneut auf die Taste drücken, um durch die Digimons auf diesem Niveau zu scrollen. Auf die Taste B drücken, um den Digimon zu wählen, den Du tauschen möchtest.

Dateneingabe – Um einen Digimon zu erhalten/mit Deinem Freund zu tauschen, musst Du den Befehl Dateneingabe wählen.

1. Schließe Deinen D-Tector mit demjenigen Deines Freundes an und drücke auf die B-Taste, um den Tausch durchzuführen. (Dein Freund muss die Schritte unter „Datenausgabe" befolgen.) Ist die Transaktion abgeschlossen, zeigt der Bildschirm OK an.

BENÖTIGT ZUSÄTZLICH 1,5 V) BATTERIEN. BATTERIEN NICHT MITGELIEFERT.

VORSICHT: Bitte darauf achten, daß Plus-und Minuspol an der richtigen Stelle sind (siehe Diagramm).Versuchen Sie nicht, nicht aufladbare Batterien aufzuladen. Die wiederaufladbaren Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Spielzeug genommen werden. Die wiederaufladbaren Batterien sollten unter Aufsicht der Eltern geladen werden. Mischen Sie nicht verschiedene Batterie-Typen, ebenso nicht alte und neue Batterien. Leere Batterien bitte sofort vom Gerät entfernen. Wenn das Gerät für längere Zeit nicht benutzt wird, sollten die Batterien herausgenommen werden. Batterien niemals verbrennen. Vor dem Lampenwechsel Batterien herausnehmen. Wenn Kinder die Batterien selbst einsetzen, dann achten Sie bitte darauf, daß die entsprechenden Richtlinien befolgt werden. Lagern Sie noch nicht benutzte Batterien in der Verpackung und nicht in unmittelbarer Nähe von metallischen Gegenständen, die einen Kurzschluß erzeugen könnten.

VORSICHT : BITTE VOR DEM SPIELEN LESEN

- **Nicht** 1) mit dem Spielzeug auf jemanden zielen, 2) jemanden mit dem Spielzeug schlagen, 3) nach jemandem mit dem Spielzeug stechen, 4) das Spielzeug in Richtung von Personen schwingen, 5) Nicht auf das Spielzeug stellen! Dies könnte zu ernsthaften Verletzungen führen!
- **Vorsichtig sein:** sich in den Gelenkteilen des Spielzeugs nicht die Finger einzuklemmen.

© Akiyoshi Hongo • Toei Animation.

Warnung: Hergestellt in China.
Vertrieben durch: BANDAI Deutschland GmbH,
Mülheimer Str.15, 90451 Nürnberg.

• DIGI-BEFEHLE

Auf die Taste des Bewegungssensors drücken, um aus dem normalen Befehlsmodus herauszuschalten.

DIGI-DATENBANK – Deine Digimon-Sammlung überprüfen und jeden Digimon aufnehmen, der in Deine D-Docks zum Kampf bereit gesetzt werden soll (Du weißt, ob Deine Digimons zum Kampf bereit sind, wenn sie grau markiert sind). Deine Digimon D-Docks mit starken Digimons stapeln, aber keine Digimons wählen, die stärker sind als Deine Digi-Destine. Je näher das Digi-Destine-Niveau und die Digimon-Niveaus liegen, desto mehr Erfolg hast Du im Kampf.

1. Auf A drücken, um zum Bildschirm der Digi-Datenbank zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A drücken, um das Digimon-Niveau zu wählen.
3. Auf A drücken, um zum Digimon zu scrollen, dessen Zustand überprüft werden soll. Auf B drücken, um zu wählen.
4. Den Zustand des Digimon überprüfen, indem auf A gedrückt wird, um durch die Informationen zu scrollen.
5. Um den Digimon in das D-Dock zu setzen, auf B drücken, um durchzuführen. Auf A drücken, um zum gewünschten D-Dock zu scrollen, auf B drücken, um zu wählen. Erneut auf B drücken, um den Digimon in das D-Dock zu setzen.

HINWEIS: In diesem neuen D - Tector kannst Du einen feindlichen Digimon in Dein D-Dock setzen.

DIGI-DIGITS – Deine Digimon-Sammlung kann erweitert werden, indem Digi-Digits aus dem neuen D-Tector Kartenspiel gesammelt werden. Jede Karte hat einen einzigartigen Digi-Digit und diese Digits werden folgendermaßen einfach eingegeben:

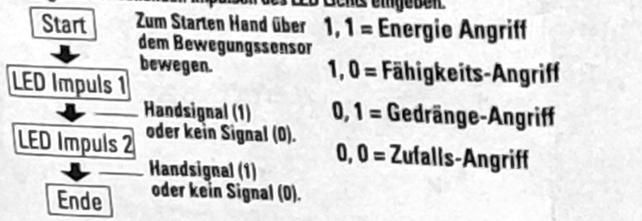
1. Auf A drücken, um zum Bildschirm der Digi-Digits zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A drücken, um durch die Buchstaben und Zahlen zu scrollen. Auf B drücken, um einzugeben. Die Scroll-Richtung umschalten, indem die Taste des Bewegungssensors gedrückt wird.
3. Nachdem 5 Digi-Digits (Buchstaben und Zahlen) eingegeben wurden, auf B drücken, um durchzuführen.

HINWEIS: Der eingegebene Digimon wird automatisch in Deinem D-Dock eingegeben, wenn eine D-Dock-Öffnung verfügbar ist.

TRAINING – Da die Auswahl eines Digimon aus Deinem D-Dock so wichtig für den Erfolg Deiner Kampfabenteuer ist, haben wir eine Trainingssession für Dich eingefügt, um die Techniken der Abtastaktionen des D-Codes zu beherrschen.

1. Auf A drücken, um zum Trainings-Bildschirm zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Die Taste des Bewegungssensors eine Sekunde lang gedrückt halten (der „Warte-Cursor" erscheint) und Deine Abtastaktion des D-Codes* eingeben.
3. Du gewinnst einen extra Digi-Artikel, wenn Du die Box erfolgreich aufgebrochen hast.

HINWEIS: Es kann kein Signal eingegeben werden, solange der Warte-Cursor erscheint.* Abtastaktion des D-Codes: Deine Hand über dem Bewegungssensor auf dem D-Tector Digivice bewegen, um zu beginnen, dann LED überprüfen, um das für die Auswahl einer Angriffsart benötigte Handsignal zu finden. Handsignale zwischenden Impulsen des LED Lichts eingeben.


Start
Zum Starten Hand über dem Bewegungssensor bewegen.
LED Impuls 1
Handsignal (1) oder kein Signal (0).
LED Impuls 2
Handsignal (1) oder kein Signal (0).
Ende
1, 1 = Energie Angriff
1, 0 = Fähigkeits-Angriff
0, 1 = Gedränge-Angriff
0, 0 = Zufalls-Angriff

(Geschwindigkeitsläufer)

1. Auf A drücken, um durch den Geschwindigkeitsläufer zu scrollen und auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A drücken, um nach links zu bewegen, auf B drücken, um nach rechts zu bewegen. Die Taste gedrückt halten, um zu bleiben, oder der Luft-Shuttle kommt zurück in die Mitte, wenn Du die Taste loslässt.
3. Vermeide es, dass die Gegenstände den Luft-Shuttle auf 4 Geschwindigkeitsniveaus treffen.

HINWEIS 3: Die Scrollgeschwindigkeit lässt nach, wenn Du während des Spiels die Taste des Bewegungssensors gedrückt hältst. Das Spiel in langsamerer Scrollgeschwindigkeit verleiht Dir weniger Punkte als das Spiel in höherer Scrollgeschwindigkeit.

DIGI-SUCHER – Wie bei den Ereignissen während des Laufens kannst Du auch ein Ereignis erleben, während Du fernsiehst. Befolge die Anweisungen unten:

1. Auf A drücken, um zum Bildschirm des Digi-Suchers zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Deinen D-Tector in die Nähe eines Fernsehbildschirms bringen (ca. 1") und die Taste des Bewegungssensors gedrückt halten, bis ein Signal erhalten wird. Du triffst auf ein zufällig gewähltes Ereignis. (Siehe Abschnitt „Ereignisse während des Laufens".)

• KAMPFBEFEHLE

KAMPFRUF – Dein Spiel wird Dich benachrichtigen, wenn ein bösartiger Digimon Dich zum Kampf aufgefordert hat. Dann musst Du Folgendes tun:

• KAMPFBEFEHLE (Fortsetzung)

1. Auf A drücken, um zum Bildschirm des Kampfrufes zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Die Taste des Bewegungssensors eine Sekunde lang gedrückt halten (der Warte-Cursor erscheint) und Deine Abtastaktion des D-Codes* eingeben. Ein zum Kampf bereiter Digimon erscheint.

*** Benutze das Spiel „Abtastaktion", um Deine Fähigkeiten für die Abtastaktion des D-Codes zu verbessern.**

Handsignale rufen einen Digimon in ein D-Dock wie angegeben:

Handsignal 1, 1 = D-Dock 1 **Handsignal 0, 1 = D-Dock 2**
Handsignal 1, 0 = D-Dock 3 **Handsignal 0, 0 = D-Dock 4**

HINWEIS 1: Wurde Dein Ruf nach einem Digimon verweigert, schickt das Spiel Dir Numemon zum Kampf. Der schwächste Digimon des Spiels.

HINWEIS 2: Zu Beginn eines jeden Kampfes hast Du eine vollständige Anzahl von Rufpunkten. Diese Rufpunkte ermöglichen es Dir, zu digitieren, abzuschieben oder einen Digimon zum Kampf zu rufen. (Beim Aufruf eines Digimon werden umso mehr Rufpunkte verbraucht, je höher das Niveau des Digimon ist.)

HINWEIS 3: Erscheint das Zeichen „Geist OK", bedeutet dies, dass Du genug Geisterkraft hast, um Dich selbst in den Geistermodus zu digitieren.

ANGRIFF – Halte die Taste des Bewegungssensors eine Sekunde lang gedrückt (der Warte-Cursor erscheint) und gebe Deine Abtastaktion des D-Codes ein (siehe Trainingsabschnitt, um zu lernen, wie ein Angriffstyp gewählt wird).

HINWEIS 1: Ein Digimon kann verweigern, einen bösartigen Digimon anzugreifen, wenn das Niveau des Digimon zu hoch ist, damit der Digi-Destine ihn kontrollieren kann.

HINWEIS 2: Verlierst Du einen Kampf, kann Dein Digimon für immer weggenommen werden. Du kannst allerdings die Digi-Digits dieses Digimons neu eingeben, um wieder Zugriff zu ihm zu haben.

DIGITIEREN – Da es manchmal schwieriger ist, einen Digimon mit hohem Niveau zu kontrollieren, kann es für den Erfolg Deines Kampfes von Nutzen sein, einen Digimon mit einem niedrigen Niveau zu wählen und ihn dann auf ein höheres Niveau zu digitieren, damit er für den Digi-Destine besser kontrollierbar ist.

HINWEIS 1: Du musst auf das nächste Digimon-Niveau in Deiner Datenbank scrollen, um de digitierten Zustand abzurufen. Es muss die korrekte Digivolution sein, um richtig zu digitieren. (z.B. Agumon, Greymon, Metal Greymon, WarGreymon)

HINWEIS 2: Für jede Digivolution wird ein Rufpunkt verbraucht.

HINWEIS 3: Es ist möglich, dass die Digivolution je nach dem Niveau des Spielers fehlschlägt

ABSCHIEBEN – Diesen Befehl benutzen, um einen Digimon zum D-Dock zurückzusenden, wenn er/sie im Kampf nicht mehr benutzt werden soll. Auf B drücken, um ihn abzuschieben, und der Hauptbildschirm der Kampfbefehle erscheint.

GEIST EIN – Du kannst Dich selber in den Geistermodus digitieren, um die bösartigen Digimons zu bekämpfen.

1. Auf A drücken, um zum Geist-ein-Bildschirm zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
2. Auf A drücken, um zum gewünschten Geist zu scrollen. Auf B drücken, um zu wählen.
3. Du wirst in den Geist-Digimon digitieren, der zum Kampf bereit ist.
4. Auf A drücken, um durch die Kampfbefehle zu scrollen, die unten erwähnt werden (ANGRIFF & DIGI-KRAFT).

HINWEIS 1: Die Geisterkraft wird je nach dem Niveau des Spielers benutzt. Du kannst nur in den Geistermodus digitieren, wenn Du genug Geisterkraft hast, um diesen Modus zu halten.

ANGRIFF – Falls Du die Benutzung eines Geistes wählst, dann musst Du die Angriffsart wählen, die Du während des Kampfes benutzen möchtest. (z.B. Energie, Gedränge, Fähigkeit)

DIGI-KRAFT – Dein Geist-Digimon ist in der Lage, die Kraft eines Deiner Digimons aufzunehmen, die in Deinem D-Dock aufgenommen sind. Halte nur die Taste des Bewegungssensors eine Sekunde lang gedrückt (der Warte-Cursor erscheint) und gebe Deine Abtastaktion des D-Codes ein. Es wird ein Digimon gewählt, um seine Kraft dem Geist-Digimon zu übergeben.

HINWEIS 1: Siehe im Abschnitt des Kampfrufes nach, wie ein bestimmter Digimon aus Deinem D-Dock gerufen wird.
HINWEIS 2: Die zusätzliche Digi-Kraft ist nur für eine Runde gültig.
HINWEIS 3: Je nach Niveau kann es sein, dass die Übertragung der Kraft des Digimon fehlschlägt.

GEIST AUS – Mit diesem Befehl wird der Geist aus dem Digi-Destine entfernt. Es erscheint der Bildschirm der Kampfbefehle.

DIGI - DIGITS – Benutze diesen befehl, um einen Digimon direkt zu rufen, Indem Du Digi - Digits aus dem D - Tector Kartenspiel eingibst. Die Digimon müssen nicht im D – Dock sein. Nach dem Kampf Wird es automatisch aufgenommen. Für die Eingabe der Digi-Digits siehe Abschnitt DIGI - DIGITS auf Seite 7.

FLUCHT – Mit diesem Befehl gibst Du den Kampf auf.
HINWEIS: Wirst Du während des Kampfes verletzt, so siehe Abschnitt „Lager", um Dich auszuruhen und zu erholen.

ÜBERSICHT DER BEFEHLE

BEFEHL	HAUPTMENÜ	NIVEAU 1	NIVEAU 2
NORMALER BEFEHL	1. Karte	1. Karte 1	1. Gebiet 1
			2. Gebiet 2
		2. Karte 2	3. Gebiet 3
			1. Gebiet 4
			2. Gebiet 5
		3. Karte 3	3. Gebiet 6
			1. Gebiet 7
			2. Gebiet 8
			3. Gebiet 9
		4. Karte 4	1. Gebiet 10
			2. Gebiet 11
			2. Gebiet 12
	2. Zustand	1. Takuya	
		2. Koji	
		3. J.P.	
		4. Zoe	
		5. Tommy	

ÜBERSICHT DER BEFEHLE

BEFEHL	HAUPTMENÜ	NIVEAU 1	NIVEAU 2
	3. Geist		
	4. Lager		
	5. Anschluss	1. V.S. Kampf	
		2. Austausch	1. Dateneingabe
			2. Datenausgabe
DIGI-BEFEHL	1. Digi-Datenbank	1. Grünschnabel 2. Champion 3. Ultimate 4. Mega 5. Feind 6. Ancien	
	2. Digi-Digits		
	3. Training		1. Abstandsm Aktion 2. Geschwindigkeitsl
	4. Digi-Sucher		
KAMPF BEFEHL	1. Kampfruf	1. Angriff 2. Digitieren 3. Abschieben	
	2. Geist ein	1. Angriff	1. Energie 2. Gedränge 3. Fähigkeit
		2. Digi-Kraft 3. Geist aus 4. Flucht	
	3. Flucht		
	4. Flucht		

BANDAI 4+
Asst.: 13616

ANLEITUNGEN FÜR DEN D-TECTOR